

PERANCANGAN ULANG RUANG PAMER MUSEUM LA GALIGO DI MAKASSAR DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI RUANG

Nanda Mega Kynanti¹, Mahendra Nur Hadiansyah² dan Titihan Sarihati³

^{1,2,3} *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

nandakynanti@student.telkomuniversity.ac.id¹, mahendrainterior@telkomuniversity.ac.id²

titiansarihati@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak : Museum La Galigo merupakan bangunan yang berada dikawasan Benteng Rotterdam dan termasuk dalam kategori bangunan cagar budaya peninggalan kolonial Belanda yang dikonversikan oleh pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan. Kondisi bangunan museum yang kurang terawat dikarenakan pencahayaan yang minim dan material yang masih berasal dari zaman penjajahan Belanda dengan kelembaban yang tinggi pada ruangan memicu persepsi yang menyeramkan bagi masyarakat. Sehingga dibutuhkan pengalaman ruang dan aktivitas yang menarik. Tujuan dari perancangan ulang museum ini untuk menciptakan sarana pendidikan, pengalaman ruang bagi pengunjung, serta kenyamanan beraktivitas dalam museum tanpa adanya persepsi menyeramkan.

Kata kunci: Museum La Galigo, Psikologi Ruang, Kolonial Modern, Jelajah masa

Abstract : *The La Galigo Museum is a building located in the Fort Rotterdam area and is included in the category of heritage Dutch colonial heritage buildings which were converted by the South Sulawesi Provincial government. The condition of the museum building is poorly maintained due to minimal lighting and materials that are still from the Dutch colonial era with high humidity in the room triggering a scary perception for the public. So it takes an experience of space and interesting activities. The purpose of redesigning the museum is to create educational facilities, a space experience for visitors, and the comfort of doing activities in the museum without the creepy perception. The design method is in the form of primary data which is carried out by surveying directly to the design location, interviews, documentation and secondary data from literature studies. This design uses the concept of "traveling the ages" to explore the journey of life of the people of South Sulawesi with development with the aim that visitors can experience space and know the journey of each period that is passed in an exhibition space that is worth comfort, experience and education. The exhibition space is divided into several categories including culture and cross-civilization, settlements and customs, agricultural inland, coastal and maritime, and finally the growth and development of cities.*

Keywords: *Museum La Galigo, Psychology of Space, Modern Kolonial, Time Travel*

PENDAHULUAN

Benteng Rotterdam merupakan salah satu bangunan cagar budaya peninggalan kolonial Belanda yang dikonversikan oleh pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan. Berasal dari nama Fort Rotterdam atau nama lain Benteng Penyung Pandang Makassar merupakan sejenis benteng peninggalan Kerajaan Gowa-Tallo. Salah satu bangunan pada kompleks benteng tersebut dimanfaatkan sebagai museum yang dikenal dengan nama Museum La Galigo.

Museum La Galigo memiliki ruang pameran yang dibagi menjadi tema sesuai dengan berbagai keanekaragaman benda-benda kebudayaan dan peninggalan sejarah di kota Makassar. Museum ini termasuk museum tertua yang terdapat di Provinsi Sulawesi Selatan, sehingga memerlukan perawatan untuk menjaga kondisi bangunan. Museum dengan bangunan tua dan kondisi kurang terawat dapat memicu persepsi yang kurang baik dari masyarakat, yakni menakutkan. Menurut hasil wawancara dan kuesioner pada 45 responden pelajar/mahasiswa, karyawan, non karyawan, dan rumah tangga yang sudah berkunjung ke Museum La Galigo, ditemukan bahwa 53% menyatakan persepsi menakutkan menyebabkan rendahnya daya tarik dan minat masyarakat untuk mengunjungi museum. Faktor tersebut dipengaruhi oleh intensitas pencahayaan dan penghawaan pada Museum La Galigo yang cukup minim dengan warna dan material museum yang berasal dari zaman penjajahan Belanda, membuat persepsi seram semakin kuat sehingga museum tidak jarang dianggap sebagai tempat yang menyeramkan.

Hal tersebut juga dijelaskan oleh (Gamal Orlando et al., 2008), pandangan masyarakat yang masih menganggap museum sebagai tempat kuno, gelap, kotor, dan tidak terawat ini menjadikan tingkat kunjungan masyarakat Indonesia yang datang ke museum masih sangat rendah. Peranan arsitektur dan interior juga nyata membawa pengaruh besar terhadap perasaan seseorang.

Museum La Galigo perlu perancangan ulang, agar persepsi masyarakat

terhadap museum yang sebelumnya menyeramkan dengan memperbaiki aspek visual melalui elemen interior. Selain itu, untuk menarik perhatian masyarakat dibutuhkan pengalaman ruang dan aktivitas yang menarik. Karena museum sebagai ruang publik, penting dalam membangun tahapan aktivitas yang akan dialami pengunjung dalam berbagai bentuk kegiatan dengan kenyamanan, pengalaman, dan pendidikan. Fokus kegiatan tersebut memberikan pengalaman unik tidak terlupakan yang bernilai kenyamanan, pengalaman dan edukasi.

PENDEKATAN PERANCANGAN

Secara umum psikologi ruang yaitu ilmu yang mendalami perilaku dan proses mental manusia serta interaksinya pada ruang. Psikologi ruang dapat diterapkan melalui pencahayaan, warna, konfigurasi, skala, proporsi, akustik dan material yang mempengaruhi indera. Psikologi ruang juga sangat erat hubungannya dengan sensasi dan panca indera. Psikologi ruang pada elemen interior juga diharapkan membuat pengunjung dapat merasakan perasaan hingga mood yang berubah-ubah pada setiap zona ruang. (Hafizhudien, Hanum and Laksitarini, 2021; Heywood, 2018). Manusia menangkap stimulus dari ruang kemudian ditangkap oleh otak. Proses tersebut terbagi menjadi sensasi, persepsi, dan atensi.

Unsur desain dapat mempengaruhi psikologis manusia, yaitu : Menurut Hartini (2007), warna mempengaruhi kondisi mental manusia. Warnanya memiliki sifat energik yang berbeda. Efek warna pada perilaku, emosi, dan fisik manusia disebut psikologi warna. Pencahayaan selain berperan sebagai sumber penerangan ruang, pengaturan pencahayaan dapat menghadirkan suasana tertentu, misalnya berperan sebagai dekorasi atau menciptakan suatu kesan tertentu. Tata suara dapat membangkitkan perasaan subyektif pada manusia. Aktivitas yang tidak akan memberikan keserasian emosi pada semua orang. Suara

tertentu juga dapat berperan sebagai penenang atau sebaliknya. Perancangan yang menyebabkan bunyi-bunyian akan mengganggu pengguna ruang, efek psikologis negatif yang dihasilkan dapat menimbulkan stress, pusing, tekanan darah meningkat, rasa tidak nyaman, dll. Penghawaan sangat erat hubungannya dengan kenyamanan yang di dapatkan dari pengkondisian ruang atau bangunan. Penghawaan yang kurang akan mengakibatkan pengap dan rasa panas/gerah. Furnitur yang digunakan juga sebaiknya sesuai kebutuhan ruang dan aktivitas pada ruang, hal ini dapat mempertimbangkan bentuk yang tepat untuk ruang tersebut

METODE PENELITIAN

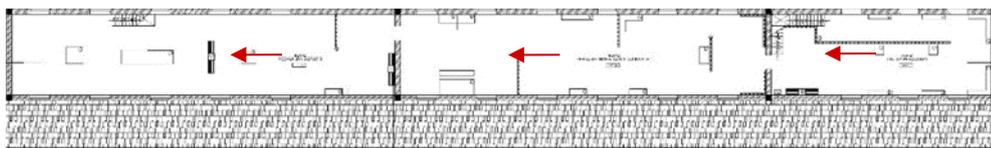
Studi literatur termasuk dalam tahap awal dalam redesain Museum La Galigo dengan mengumpulkan data-data literatur yang terkait dari buku, jurnal dan materi perkuliahan. Studi banding dilakukan yaitu membandingkan ketiga museum Museum Sri Baduga, Museum Kota Bandung dan Museum Vredeborg yang berkaitan dengan bangunan kolonial dan sejarah. Sehingga studi kasusnya dapat menjadi pembanding untuk menentukan standar yang harus terpenuhi di Museum La Galigo. Survey lapangan diambil melalui survey langsung ke lokasi perancangan sehingga penulis dapat merasakan pengalaman ruang di dalam Museum La Galigo dan mengumpulkan data fisik maupun nonfisik dari bangunan museum. Data yang dikumpulkan adalah layout, foto koleksi benda pameran, dan penempatan display. Wawancara dilakukan kepada beberapa pengunjung yang sudah berkunjung ke Museum La Galigo dan penanggung jawab museum terkait persepsi, suasana ruang, informasi mengenai kebutuhan ruang dan koleksi benda pameran. Terakhir konsep desain interior, merupakan proses awal ide hingga pada desain akhir perancangan Museum La Galigo. Perancangan tersebut diaplikasikan ke gambar ruangan, pola lantai, ceiling, furniture dan perspektif gambar suatu ruang untuk memperlihatkan suasana ruang.

Gambar 2 Mindmap Tema dan Konsep
Sumber : Data Pribadi, 2023

Tema yang diambil pada perancangan museum La Galigo ini adalah kolonial modern dengan memadukan dua gaya yang berbeda yaitu era masa kolonial dan modern. Tema ini diambil berdasarkan identitas pada kawasan Benteng Rotterdam sebuah bangunan cagar budaya yang berada satu bangunan dengan museum La Galigo dan dikenal dengan bangunan bergaya kolonial. Tujuan tema ini untuk keseimbangan antara elemen kolonial dan modern sehingga dapat mempertahankan dan memperkenalkan sejarah kolonial dengan cara yang relevan dan menarik bagi pengunjung saat ini.

Konsep yang digunakan pada perancangan Museum La Galigo adalah jelajah masa yaitu menjelajahi perjalanan kehidupan masyarakat Sulawesi Selatan. Pada pengembangan menggunakan konsep ini bertujuan untuk membuat pengunjung dapat merasakan pengalaman ruang dan mengetahui perjalanan setiap masa yang dilewati pada ruang pameran yang bernilai kenyamanan, pengalaman dan edukasi. Beberapa ruang pameran ini dibagi menjadi kebudayaan dan lintas peradaban, perkampungan dan adat istiadat, pedalaman agraris, pesisir dan kebaharian, dan terakhir pertumbuhan dan perkembangan kota.

Museum La Galigo memiliki 2 lantai area pameran. Pola sirkulasi untuk pengunjung museum akan diarahkan menuju lobby yang dimana terdapat area resepsionis dan pembelian tiket. Kemudian, pengunjung naik ke lantai dua menuju ruang pameran sejarah lintas peradaban, budaya pedalaman perkampungan, budaya pedalaman agraris.



Gambar 3 Alur Aktivitas Lantai 2
Sumber : Data Pribadi, 2023



Gambar 4 Aktivitas Lantai 1 (Denah Khusus)

Sumber : Data Pribadi, 2023

Kemudian turun ke lantai satu menuju auditorium, ruang pameran pesisir/kebahaarian, menuju ruang pameran pertumbuhan dan perkembangan kota, kemudian area souvenir dan keluar.

Konsep Konstruksi Ruang/Mebel

Konsep konstruksi ruang dan mebel dibuat sesuai dengan kebutuhan ruang dan aktivitas. Konsep konstruksi yang dibuat berdasarkan hal tersebut, sesuai jenis konstruksi secara *built in*, *loose furniture* dan *mobile furniture*. Berikut jenis konstruksi mebel dan ruang yaitu :



Gambar 5 Konstruksi Ruang Pamer

Sumber : Data Pribadi, 2023

Pada area ruang pameran menggunakan jenis konstruksi secara *built in*, yaitu dirancang khusus untuk menyesuaikan bentuk ruang pada ruang pameran yang bersifat tetap di satu tempat. Contohnya pada display vitrin, dan backdrop dinding partisi.



Gambar 6 Konstruksi Lobby Resepsionis
Sumber : Data Pribadi, 2023

Pada area lobby museum, menggunakan jenis konstruksi *loose furniture* yaitu furniture fabrikasi yang dapat dipindah-pindahkan. Contohnya pada display maket dan kursi tunggu.



Gambar 7 Konstruksi Lobby Resepsionis
Sumber : Data Pribadi, 2023

Pada area lobby resepsionis ini terdapat kursi kerja dengan jenis konstruksi *mobile furniture*, yaitu konstruksi berupa furniture yang memiliki roda atau kaki sehingga dapat dipindahkan dengan mudah.

Konsep Material Ruang

Konsep material yang digunakan pada perancangan Museum La Galigo ini adalah material yang sesuai dengan tema dan konsep dengan memperhatikan standar bangunan cagar budaya. Penggabungan kolonial dengan elemen modern yang seimbang menggunakan material kayu, warna dan cat palet warna mencakup

nuansa netral yang khas modern, furniture antik dengan furniture modern yang minimalis dan memiliki fungsional dan nyaman untuk pengguna atau pengunjung. Penggunaan material ini diharapkan dapat menghadirkan suasana ruang pada museum.

Material Lantai

Pemilihan material lantai berdasarkan suasana ruang yang akan ditampilkan pada area penyajian sesuai tema dan konsep yang diterapkan. Pada ruang pameran lantai 2 tetap mempertahankan lantai papan kayu, lantai 1 antara ruang pesisir/kebahaaarian dan ruang pertumbuhan kota, terdapat lantai asli dari bangunan museum yang dipertahankan kondisi aslinya.



Gambar 8 Keramik Teraso Slate Light Grey
Sumber : Data Pribadi, 2023

Lantai ini direvitalisasi dengan penggantian material baru yang sesuai dengan lantai asli existing museum dan sesuai prinsip pelestarian cagar budaya. Material lantai yang digunakan yaitu keramik teraso *slate light grey* dengan ukuran 60 x 60 cm ini digunakan diruang pameran dan lobby museum.



Gambar 9 Karpet Tile dan Karpet Bitumen
Sumber : Data Pribadi, 2023

Karpet yang digunakan di ruang auditorium menggunakan karpet tile dan karpet bitumen, fungsi karpet untuk mengurangi kebisingan dan peningkatan kenyamanan. Struktur lantai menggunakan sistem raised floor wood tinggi 20 cm dan glasswool juga sebagai peredam suara.



Gambar 10 Lantai Asli Museum
Sumber : Data Pribadi, 2023

Salah satu lantai pada ruang masih mempertahankan keaslian lantai asli sebagai bukti sejarah dan fungsi yang mencerminkan bangunan masa lalu. Lantai ini berada di ruang pameran pesisir dan kebaharian.



Gambar 11 Keramik Krem
Sumber : Data Pribadi, 2023

Penggunaan keramik tile cream pada ruang pameran pertumbuhan dan perkembangan kota dengan ukuran 60 x 60 cm.

Material Dinding

Pada beberapa dinding dari museum memiliki masalah yaitu kelembaban yang tinggi, untuk mengatasi kerusakan pada dinding bangunan cagar budaya akan di cat ulang menggunakan cat waterproof dan beberapa bagian menggunakan backdrop atau dinding partisi. Selain itu, penambahan wallpaper akan menghadirkan suasana ruang yang sesuai dengan tema dan konsep.



Gambar 12 Dinding Lobby
Sumber : Data Pribadi, 2023

Material dinding tambahan dengan gypsum board yang di finishing cat lemon chiffon pada lobby dan area tunggu dengan ukuran 120 x 240 cm.



Gambar 13 Dinding Auditorium
Sumber : Data Pribadi, 2023

Material dinding akustik dalam auditorium menggunakan akustik acourete dengan ukuran 60 x 120 cm, memiliki peran penting selain untuk estetika, dinding ini bertujuan untuk mengurangi pantulan suara dan gema berlebih di auditorium.



Gambar 14 Dinding Partisi
Sumber : Data Pribadi, 2023

Dinding partisi ini digunakan sebagai dinding interaktif di ruang pameran dan kebhaharian yang dicat grey warm dan sand smooth dengan ukuran 120 x 240 cm.

Material Ceiling

Penggunaan material pada ceiling museum tetap mempertahankan material asli balok kayu autentik yang bertujuan menjaga keaslian bangunan untuk mencegah terjadinya dampak negatif seperti penurunan atau hilangnya nilai bangunan cagar budaya yang termasuk dampak visual. Pemertahanan ceiling ini merupakan salah satu aspek penting dalam mempertahankan kesan kolonial yang sesuai dengan konsep perancangan.



Gambar 15 Ceiling Ruang Pamer
Sumber : Data Pribadi, 2023

Penggunaan ceiling kayu/balok kayu existing pada ruang pameran dan lobby dengan finishing cat taco *white*. Beberapa tujuan pengecatan balok kayu tersebut

sebagai peningkatan kecerahan dalam ruangan dan keserbagunaan untuk berbagai tambahan lampu pada ceiling yang dicat warna putih.

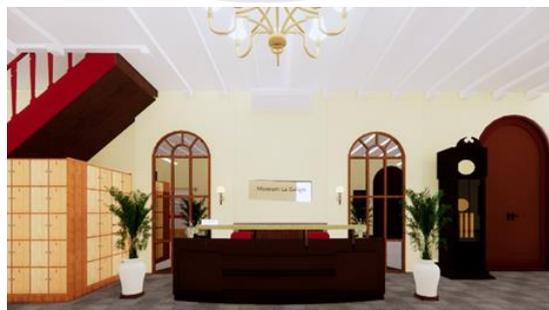


Gambar 16 Ceiling Auditorium
Sumber : Data Pribadi, 2023

Penambahan ceiling akustik di auditorium sebagai fungsi mengurangi gema dan pantulan suara berlebih saat pemutaran dokumenter sejarah di auditorium. Pemilihan material ceiling yang sesuai dengan kebutuhan dan estetika, menggunakan mineral fiber armstrong ukuran 120 x 60 cm.

Material Furniture

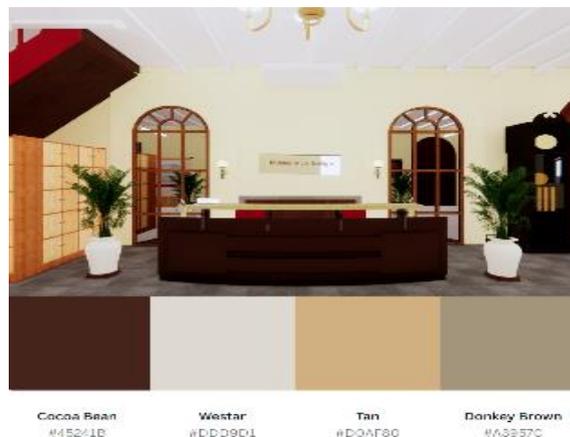
Penggunaan material furniture menggabungkan elemen-elemen seimbang kolonial dengan sentuhan modern. Jenis material yang memiliki daya tahan tinggi, estetika, fungsional, simetris, memiliki hiasan dan pewarnaan furniture menggunakan warna alami atau warna netral yang tua klasik seperti hitam, cokelat dan putih. Pengaplikasian material tersebut akan diterapkan pada display vitrin, meja, kursi hingga lemari penyimpanan.



Gambar 17 Material Furniture
Sumber : Data Pribadi, 2023

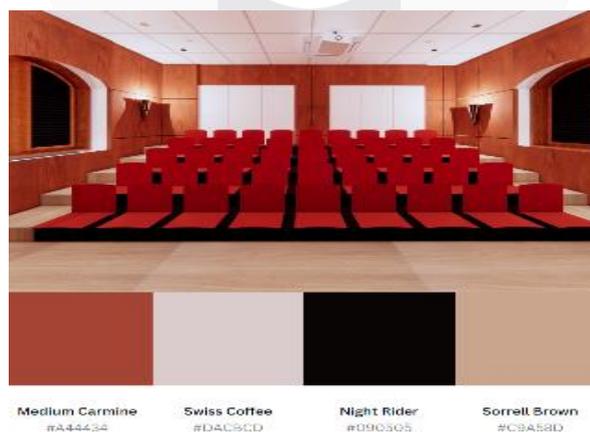
Konsep Warna

Warna yang diterapkan pada museum La Galigo sesuai dengan tema dan konsep perancangan. Warna pada setiap ruangan dibuat berbeda, hal ini bertujuan untuk menghadirkan unsur desain psikologi warna yang energik berpengaruh pada perilaku, emosi dan menciptakan suasana ruang yang sesuai dengan jelajah masa pada tema penyajian ruang pameran.



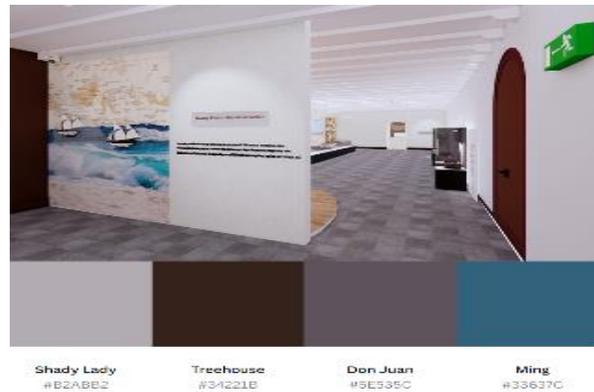
Gambar 18 Warna Lobby
Sumber : Data Pribadi, 2023

Pada area lobby didominasi dengan warna cream coklat netral sehingga menghadirkan suasana ruang klasik sesuai tampilan tema konsep.



Gambar 19 Warna Auditorium
Sumber : Data Pribadi, 2023

Pada auditorium menggunakan warna coklat dan merah, kombinasi keduanya menciptakan ruang energik dan hangat.



Gambar 20 Warna Ruang Pamer
Sumber : Data Pribadi, 2023

Konsep Pencahayaan

Pencahayaan pada museum La Galigo dominan memanfaatkan pencahayaan buatan sebagai aksen dan penunjang visual yang bertujuan untuk menghadirkan suasana ruang yaitu sesuai dengan jelajah masa pada penyajian ruang pameran. Pencahayaan ini berperan sebagai estetika display, penunjuk arah, dan kebutuhan penglihatan penjur terhadap ruang dan objek display.

Tabel Konsep Pencahayaan

Konsep Pencahayaan					
No.	Nama Ruang	Jenis Pencahayaan	Jenis Lampu	Warna	Penerapan
1.	Lobby resepsionis	Ambient lighting, Decorative lighting	Lampu pendant	Daylight	
2.	Ruang pameran	Accent lighting,	Spotlight 30 – 60 lux	Natural white	
3.	Auditorium	General Lighting Task lighting	Downlight 300 – 400 Lux	Warm white	

Sumber : Data Pribadi, 2023

Denah Khusus

Denah khusus yang terpilih pada perancangan Museum La Galigo mengambil luasan 1.056 m² dengan konsep perancangan kolonial modern dan memperhatikan fasilitas penyandang disabilitas. Denah khusus ini yaitu area lobby, ruang auditorium, ruang pameran pesisir kebaharian dan ruang pameran pertumbuhan perkembangan kota.



Gambar 21 Lobby Resepsionis
Sumber : Data Pribadi, 2023

Lobby Museum La Galigo terbagi menjadi area resepsionis dan area tunggu. Lobby ini merupakan area pertama yang dikunjungi oleh pengunjung ketika masuk ke museum, berfungsi sebagai pusat informasi, pembelian tiket museum dan penyimpanan barang.



Gambar 22 Lobby Ruang Tunggu
Sumber : Data Pribadi, 2023

Pada lobby ruang tunggu ini, berfungsi sebagai area tunggu pengunjung yang sedang antri dilengkapi dengan kursi, televisi, papan informasi mengenai museum dan terdapat fasilitas aksesibilitas seperti ketinggian furniture, tanda baca dan penyediaan kursi roda yang dapat diakses pengunjung, termasuk penyandang disabilitas.



Gambar 23 Auditorium
Sumber : Data Pribadi, 2023

Auditorium Museum La Galigo digunakan sebagai sarana pertemuan rapat dan pemutaran film dokumenter yang terkait dengan sejarah dan koleksi yang diangkat oleh museum.



Gambar 24 Ruang Pamer Pesisir dan Kebaharian
Sumber : Data Pribadi, 2023

Ruang pameran dengan tema penyajian pesisir dan kebaharian Sulawesi Selatan ini mengedukasi pengunjung melalui sejarah dan kegiatan interaktif seperti permainan gambar, properti kapal yang dapat digunakan sehingga melibatkan pengunjung untuk merasakan pengalaman ruang. Ruang pameran ini memamerkan koleksi atau informasi berkaitan dengan koleksi jenis kapal dan perahu, peralatan tradisional pembuatan perahu, peralatan berlayar dan peralatan menangkap ikan.



Gambar 25 Ruang Pertumbuhan dan Perkembangan Kota
Sumber : Data Pribadi, 2023

Ruang pameran dengan tema penyajian pertumbuhan dan perkembangan kota ini memperlihatkan sejarah dan transformasi suatu kota dari waktu ke waktu, kota ini meliputi kota Makassar, Pare-Pare, Bone dan Palopo. Ruang pameran ini memamerkan benda koleksi alat transportasi tradisional, stempel kerajaan, rempah-rempah dan menampilkan gambar atau foto lama.

KESIMPULAN

Perancangan Museum La Galigo menggunakan pendekatan desain psikologi ruang. Psikologi ruang merupakan ilmu yang mendalami perilaku dan proses mental manusia serta interaksinya pada ruang, dan erat hubungannya dengan persepsi, sensasi dan panca indera. Pada perancangan ini, berfokus pada solusi permasalahan museum yaitu persepsi masyarakat mengenai museum yang menyeramkan. Peran pendekatan psikologi ruang ini diterapkan melalui perancangan yang memperhatikan pencahayaan, warna, akustik dan material yang mempengaruhi indera, diharapkan membuat pengunjung dapat merasakan pengalaman ruang dan mengetahui perjalanan setiap masa yang dilewati pada ruang. Kontribusi perancangan yang diharapkan dari perancangan Museum La Galigo ini khususnya pada bidang desain interior, masyarakat dan keberlanjutan tugas akhir. Perancangan ini diharapkan dapat berguna bagi masyarakat, melalui perancangan ini dapat menciptakan pengalaman yang lebih baik bagi pengunjung,

memperbaiki aspek visual, persepsi masyarakat mengenai museum dahulu sebagai tempat benda-benda bersejarah yang seram tidak terawat dan kurang menarik baik dari bangunan maupun interiornya menjadi museum sekarang sebagai objek wisata yang menarik yang bernilai kenyamanan, pengalaman dan edukasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agency, H. (2018). International Council of Museums. Retrieved from <https://icom.museum/en/faq/what-is-icoms-definition-of-a-museum/>
- Alzena, Tiara. 2022. Laporan TA. *Perancangan Ulang Interior Museum Pos Indonesia di Bandung Dengan Pendekatan Psikologi Ruang*.
- Direktorat Museum. (2009). *Ayo Kita Mengenal Museum*. Jakarta: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Edition, E., Ganslandt, R., & Hofmann, H. (n.d). *Handbook of Lighting Design*.
- Fakhirah, Hadiansyah M., et al., 2020. *Penerapan Pencahayaan Buatan Terhadap Karya di Ruang Galeri Foto pada Perancangan Interior Pusat Fotografi di Bandung*. *Jurnal Desain Interior*. Vol 5 No 2.
- Firmansyah R, Cardiah T, & Retno Palupi F,. 2021. *The Aspect of Universal Design in interior Designing*. *Pendhapa* Vol 11, No. 1
- Hafizhudien, M. F., Hanum, L., & Laksitarini, N. 2021. *Redesain Interior Science Center Soreang Dengan Pendekatan Psikologi Ruang*.
- McLean. K. 1993. *Planning For People in Museum Exhibitions*. Washington : Association of Science Technology Centers.
- Modul Pembelajaran Psikologi Ruang.
- Modul Pembelajaran Psikologi Ruang.

Modul Pelatihan Teknis Pemugaran Cagar Budaya Untuk Juru Pelastari Cagar Budaya.2018 et al., n.d.

Panero, Julius & Zelnik, Martin. "Human Dimension and Interior Space". Jakarta: Erlangga, 1979.

Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Republik Indonesia. 2021. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Bangunan Gedung Cagar Budaya yang Dilestarikan*.

Sarihati T, et al., 2021. *Issue of wayfinding concept in museum interiors*. Dynamics of Industrial Revolution 4.0: Digital Technology Transformation and Cultural Evolution.

Sutaarga, Moh. Amir. 1997/1998. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta : Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Direktorat Jendral Kebudayaan, Depdikbud

Sutaarga, Moh. Amir. (1989). *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum, Proyek Pembinaan Permuseuman, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta

Wulandaro, A. A. A. 2014. *Jurnal. Dasar-Dasar Perencanaan Interior Museum*. Jakarta: Humanior